



Guía Docente				
Datos Identificativos			2023/24	
Asignatura (*)	Xogo de empresa	Código	611507002	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	Anual	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maria.losada@udc.es	
Profesorado	Lopez Rodriguez, Jose	Correo electrónico	jose.lopez.rodriguez@udc.es	
	Losada López, José María		jose.maria.losada@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é promover e desenvolver no alumnado unha serie de habilidades e competencias, como busca, avaliación e análise da información, traballo en equipo, pensamento pro-activo e de toma de decisións, necesaria e esencial para a xestión empresarial a través dun sistema de "learning by doing", ou aprender facendo. Neste sentido, o contido do curso é eminentemente práctico. O estudantado terá que facer fronte a unha serie de retos e problemas empresariais a través dun xogo de empresa e mediante un proceso de debate e de reflexión sistemática buscar as mellores solucións para estes problemas.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Capacidade para contextualizar/enmarcar os problemas dentro dun determinado enfoque teórico/analítico adquirido polo alumno ao longo da súa formación	AP5	BP1	CP1
Comprender de forma global o funcionamento dunha empresa	AP11	BP2	CP2
Comprender a interdependencia entre as distintas políticas de empresa	AP15	BP3	CP3
Capacidade para definir as necesidades informativas para a resolución de problemas e a procura de información nas fontes máis relevantes	AP16	BP4	CP4
Capacidade de análise e valoración da información	AP17	BP5	CP5
Familiarizarse coa simulación como instrumento de apoio na toma de decisións		BP6	CP6
Desenvolvo dun pensamento sistémico dos problemas empresariais		BP7	CP7
Comunicación oral e escrita		BP8	CP8
Traballo en equipo		BP9	CP9
Desenvolvemento dunha mentalidade proactiva		BP10	CP10
		BP11	CP11
		BP12	

Contidos	
Temas	Subtemas
XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instrucións sobre o funcionamento do software de simulación Análise e toma de decisións

Planificación
---------------



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Simulación	A5 A11 A15 A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11	42	100	142
Atención personalizada		8	0	8

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Simulación	<p>Técnica que serve para verificar o comportamento dun sistema ante un conxunto de accións. Levarase a cabo por medio do chamado "xogo de empresa" que consiste na simulación, por medio dun software informático, do comportamento de varias empresas de características similares que compiten entre si nun mercado.</p> <p>A súa realización aconsella seguir unha serie de etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificación do contexto e situación do mercado e entorno</li> <li>2. Análise de posibles escenarios</li> <li>3. Establecemento dunha estratexia de partida</li> <li>4. Toma das decisións e avaliación dos resultados das mesmas</li> </ol> <p>Tras un proceso de formación sobre o xogo, a fase competitiva enfrontará ó estudantado en grupos de traballo a escenarios descoñecidos para eles e a competidores dos que descoñece as súas correspondentes políticas.</p>

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Simulación	<p>O profesor ademais de atender ás cuestións expostas polos alumnos nas sesións maxistras, atenderaos de forma máis ampla e personalizada nas sesións de tutorías.</p> <p>Nos horarios de tutoría o alumno será atendido para aclarar aquelas dúbidas que lle xurdan para a preparación da materia. Sen citar á persoa que realizou a consulta en horario de tutoría, esta pode ser publicada en Moodle, xunto coa súa resposta, coa finalidade de que outros alumnos poidan sacar proveito da mesma. Todo iso se o profesor considera oportuna e de interese xeral a consulta exposta.</p> <p>Aqueles alumnos con recoñecemento de dedicación a tempo parcial ou dispensa académica de exención de asistencia dirixiránse o profesorado ao inicio do curso para establecer un calendario específico de titorías compatible coa súa dedicación. Ademais empregárase a plataforma Moodle e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder axilizar a xestión de dúbidas e problemas relacionados coa materia.</p>

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación



Simulación	A5 A11 A15 A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11	<p>Valorarase a capacidade do alumnado para comprender o funcionamento da empresa do xogo en función das súas interdependencia físicas, económicas, financeiras, de recursos humanos e competitivas.</p> <p>Igualmente é necesario que cada estudante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir.</p> <p>Valoraranse os resultados obtidos pola empresa dirixida polo alumnado ao longo do xogo tendo en conta tanto os resultados finais obtidos como a capacidade demostrada para ir corrixindo os erros cometidos ao longo do xogo.</p> <p>Valorarase o grao no que o estudantado fose capaz de formular explicitamente as súas políticas de empresa e demostrar o seu grao de coherencia á hora de aplicar as políticas deseñadas.</p> <p>Ó finalizar o primeiro cuatrimestre (Xaneiro) e unha vez realizadas as 3 xogadas de ensaio, os grupos emitirán un informe razonao -non máis de dúas páxinas-nas que deberán: 1º) xustificar a elección da estratexia xeral da empresa; 2º) xustificar as distintas decisións adoptadas a nivel operativo 3º) Valorar criticamente os resultados acadados. Este informe formará parte da nota final da asignatura (1ª oportunidade) cun peso do 20%.</p> <p>O 80% restante corresponderá a avaliación dos resultados finais do xogo de empresa (40%) e a avaliación contínua e individual do alumnado ó longo de todo o xogo (40%).</p> <p>Para poder evaluarse, o estudantado debe asistir como mínimo o 80% das clases, excepto as persoas con dispensa académica. Considerarase como non presentado a aquelas persoas que non cumpran co requisito de asistencia mínima obrigatoria.</p>	100
------------	---	--	-----

Observacións avaliación



No que atinxe á segunda oportunidade e convocatoria adiantada do xogo de empresa e debido á imposibilidade de repetir o xogonas mesmas condicións que na primeira oportunidade -xogadas e nivel de incompetencia- a avaliación efectuarase coa entrega dun traballo/informe mediante o cal se avaliará a capacidade de toma de decisións de acordo cos contidos e ideastraballadas durante o xogo. Dito informe conterá unha análise estratéxica de cada unha das decisións tomadas nas distintas rondas do xogo de empresa, comentandoa partires da situación de partida en cada ronda porqué se toman ditas decisións, adoptando polo tanto unha visión reflexiva e crítica de cada unha das decisións tomadas, ronda a ronda, e tamén se ha de ofrecer unha valoración final de conxunto tanto en termos da estratexia global adoptada como dos resultados acadados.

Para a segunda oportunidade a entrega do traballo centrado na parte da simulación deberá ser enviado por correo electrónico ós profesores da materia José López Rodríguez (jose.lopez.rodriguez@udc.es) e José María Losada López (chema.losada@udc.es) antes da finalización do período de exames da segunda oportunidade. Ademais no seu momento habilitarase o espazo correspondente através de Moodle para subir dito documento. Aqueles alumnos con recoñecemento de dedicación a tempo parcial ou dispensa académica de exención de asistencia dirixiránse o profesorado ao inicio do curso para establecer un calendario específico de titorías compatible coa súa dedicación. Ademais empregarase a plataforma Moodle e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder axilizar a xestión de dúbidas e problemas relacionados coa materia.

Cualificación de non presentado Corresponde ao alumno, cando só participe de actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a cualificación final, con independencia da cualificación alcanzada.

Facilitarase a plena integración do alumnado que, por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades para un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

Usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos os sexos e propiciarase a intervención nas clases do estudantado. Fomentaranse os valores de respecto e igualdade para evitar situacións de discriminación por razón de xénero ou de calquera outro tipo.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Pode consultarse o Regulamento disciplinar do estudantado da Universidade da Coruña  
[https://sede.udc.gal/services/electronic\\_board/EXP2023/007335](https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2023/007335)

-->

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	Dada a natureza da materia e das metodoloxías desenvolvidas durante o curso, será o propio alumno (orientado polo profesor) quen en función dos problemas que teña que abordar buscará as referencias documentais máis apropiadas. No entanto, ao longo do desenvolvemento do curso, os profesores do xogo de empresa suxerirán o material que consideren máis conveniente en cada momento.
<b>Bibliografía complementaria</b>	

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

## Observacións

&lt;p&gt;No xogo de empresa é absolutamente fundamental comprender a empresa como un sistema integrado por diferentes áreas funcionais fortemente interrelacionadas, sendo precisamente fundamental comprender as interdependencias entre as propias áreas funcionais ademais da propia área funcional de cara a ter unha comprensión cabal da natureza da estratexia empresarial.&lt;p&gt;



(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías